Swiss Perfect 98
Manual de Usuario Patatero
(patatero el manual, no el usuario)

por
Untio Muaburrio

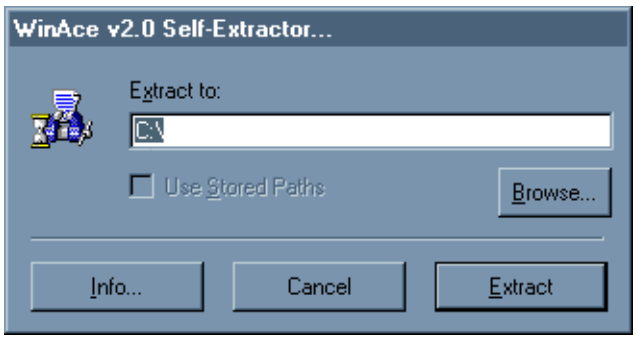
ÍNDICE

INSTALANDO EL SWISS PERFECT.....3
CREANDO UN NUEVO TORNEO.....4
INTRODUCIENDO JUGADORES.....8
EMPAREJANDO.....11
INTRODUCIENDO RESULTADOS.....12
IMPRIMIENDO CLASIFICACIONES.....12
CREANDO INFORMES DE ELO.....14
NOTAS FINALES.....16

1. INSTALANDO EL SWISS PERFECT (sin el programa no hacemos nada):

Para empezar hemos de tener el fichero comprimido del Swiss Perfect. Fichero que se llamará algo así como sp98_esp.exe

y que al ejecutarlo haciendo doble click sobre él nos sale la pantalla siguiente:



En la barra pondremos el directorio en el que lo vamos a instalar, por ejemplo C:\SP y haremos click en el botón Extract. Tras hacer esto nos saldrá la ventana de descompresión que acto seguido y casi sin verse desaparecerá.

Bién, ya tenemos el programa en el disco duro. Ahora buscaremos el programa, para ello hacemos doble click en el icono Mi PC

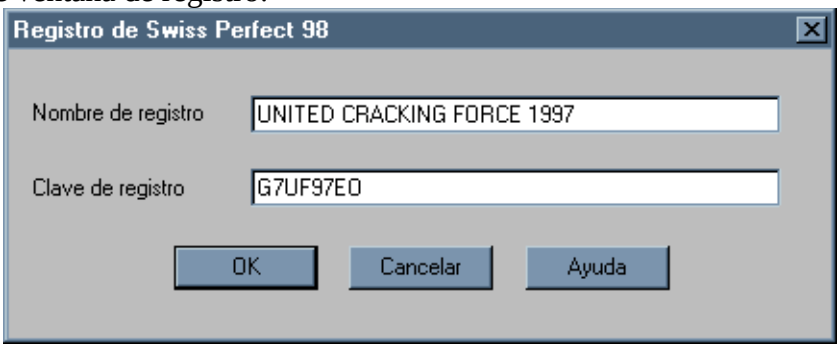
, luego en el disco duro (C:)

, luego en el directorio sp

y finalmente en el programa sp98_esp.exe

.

A continuación si y solo si es la primera vez que ejecuta Swiss Perfect 98 en este ordenador le saldrá la siguiente ventana de registro:



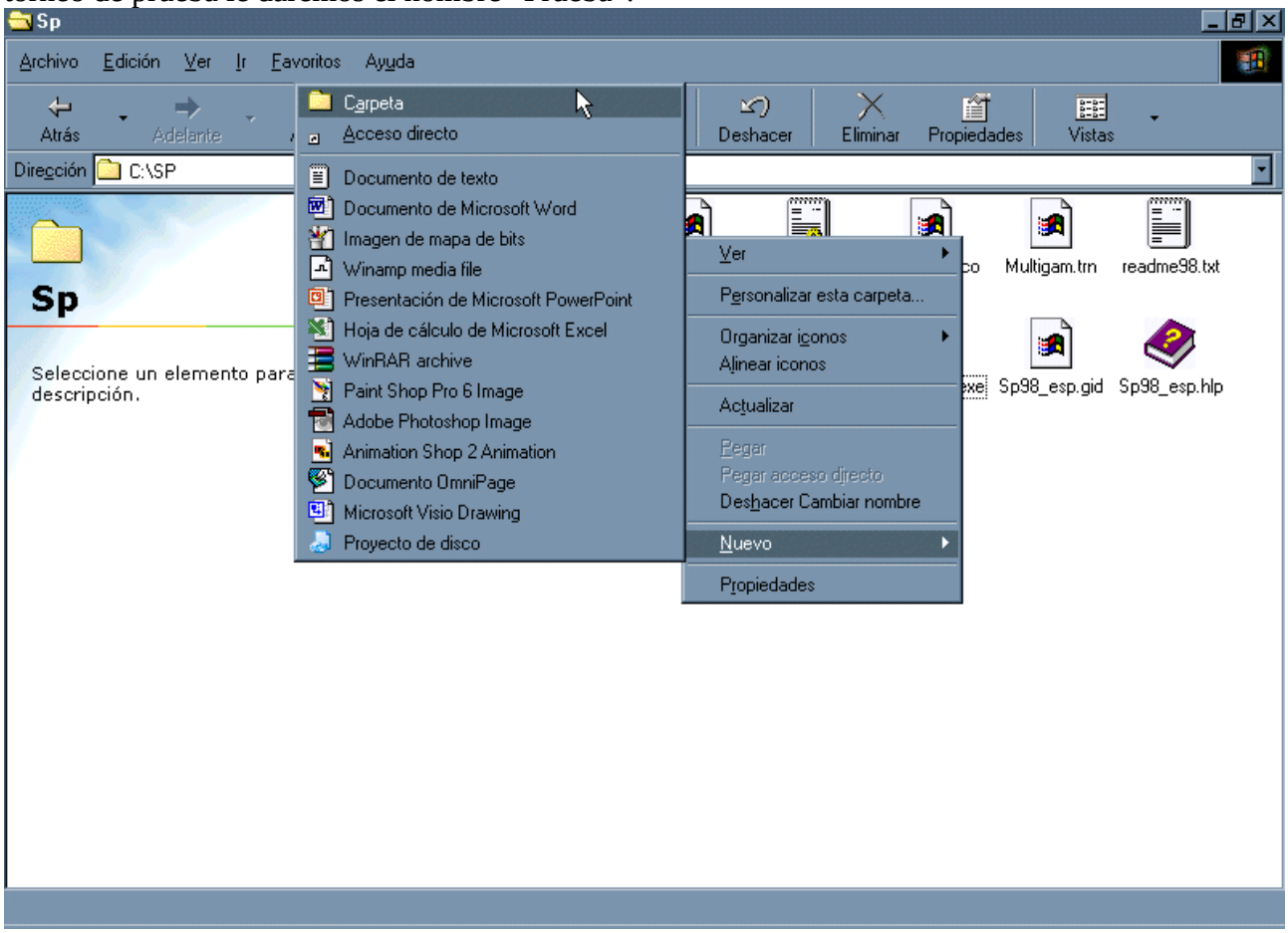
Introducimos estos datos y hacemos click en OK.

Estos datos puedes copiarlos y pegarlos directamente del fichero regist.txt

dentro del directorio sp.

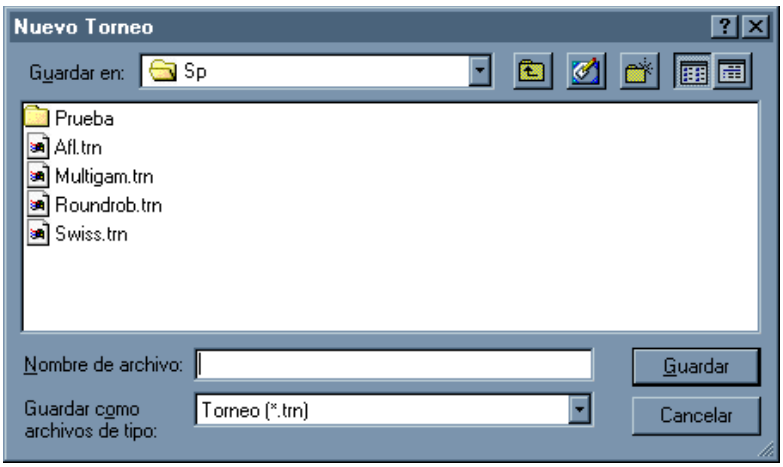
2. CREANDO UN NUEVO TORNEO (por algún lado hay que empezar):

Para cada torneo es aconsejable crear un nuevo directorio, así que vallase de nuevo al directorio sp, haga click derecho en el fondo de la pantalla y seleccione Nuevo | Carpeta. Para nuestro primer torneo de prueba le daremos el nombre “Prueba”.

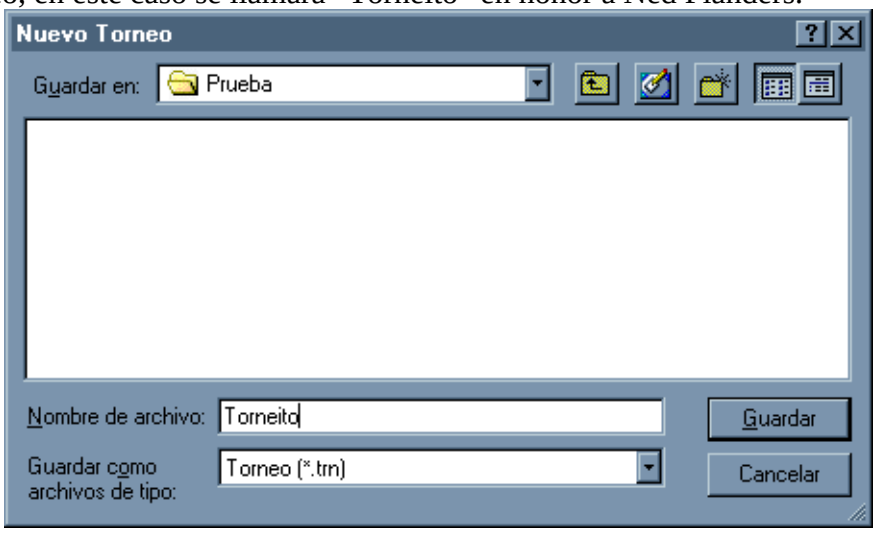


Ahora iniciamos (si es que no está ya iniciado) el Swiss Perfect 98.

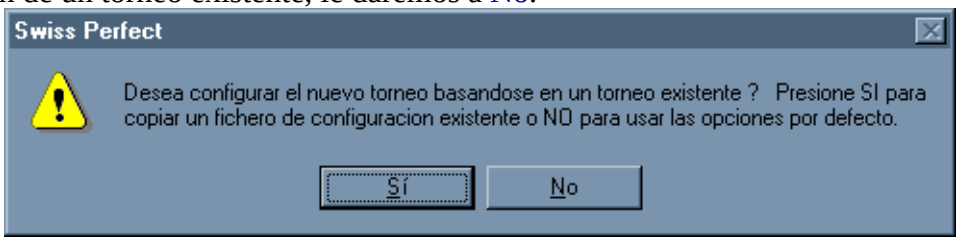
Haga click en Archivo | Nuevo o bien en el icono y le saldrá la ventana de Nuevo Torneo.



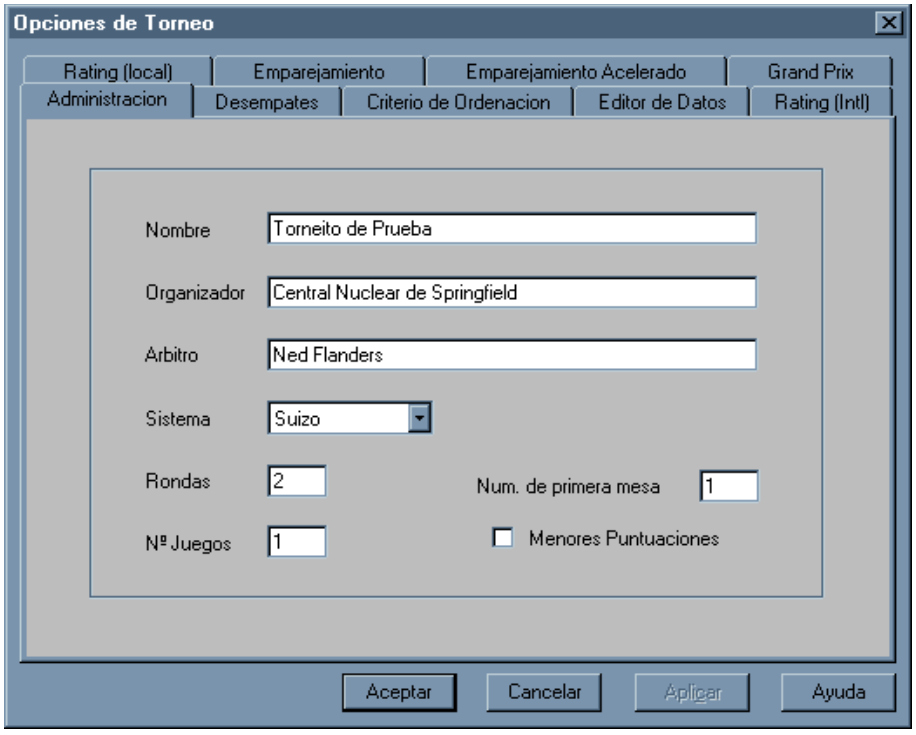
Hacemos doble click en el directorio recién creado “Prueba” e introducimos el que será el nombre de nuestro torneo, en este caso se llamará “Torneito” en honor a Ned Flanders.



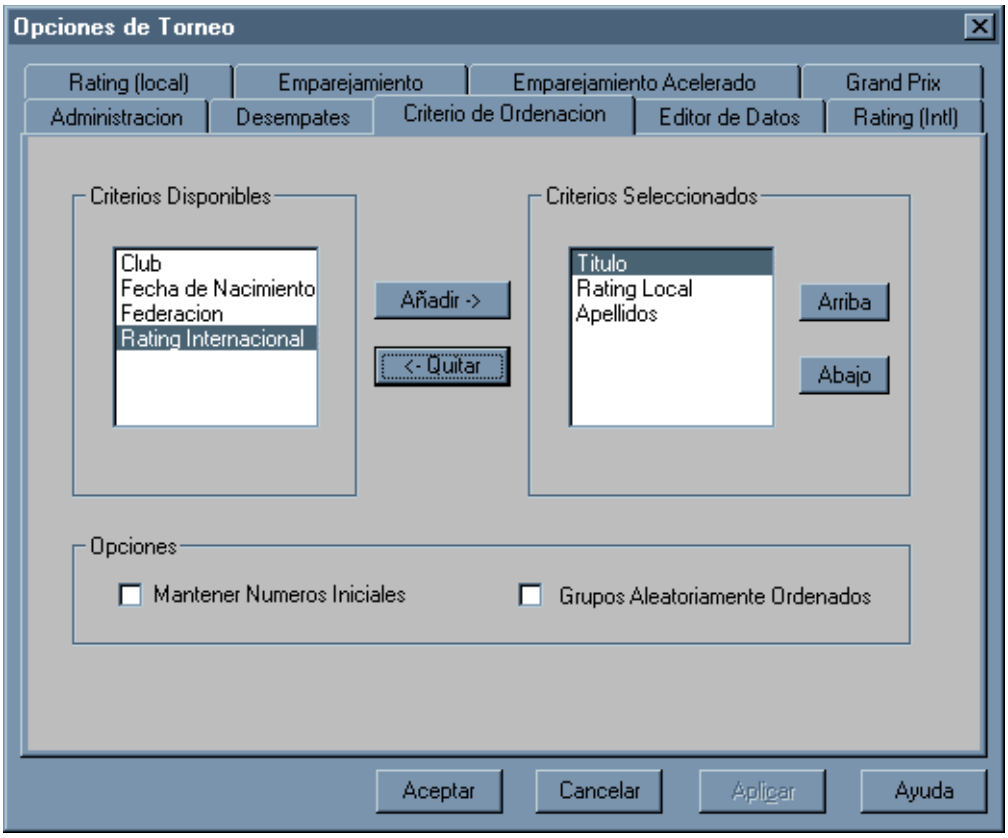
Pulsamos en Guardar y te sale una ventana de advertencia que nos pregunta si queremos usar la configuración de un torneo existente, le daremos a No.


Swiss Perfect
Desea configurar el nuevo torneo basandose en un torneo existente ? Presione SI para copiar un fichero de configuracion existente o NO para usar las opciones por defecto.
Sí
No

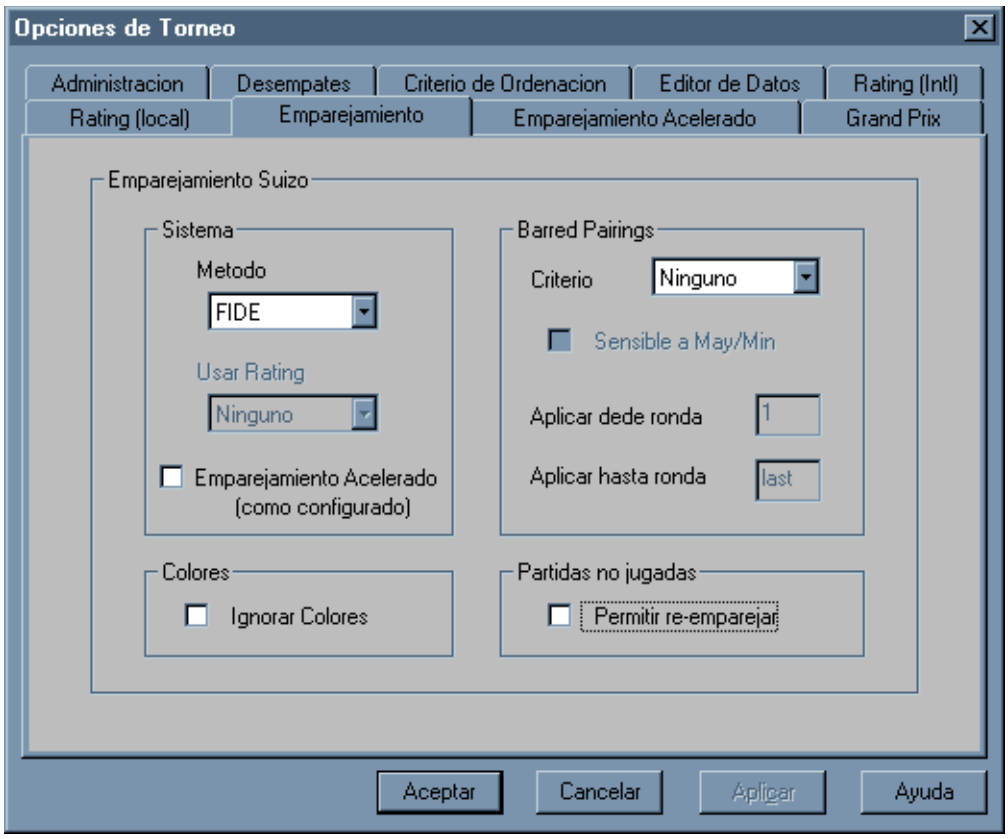
A continuación nos sale la ventana de Opciones del Torneo en la que introduciremos los datos que nos pide. La opción Nº Juegos es para hacer torneos por equipos donde en cada encuentro se juega más de 1 partida, para un torneo normal esta opción es puesta a 1, algo parecido sucede con menores puntuaciones, que es un sistema especial de puntuar, la derajemos por tanto sin marcar.



No nos preocuparemos de la pestaña de Desempates, ya que habrá que ajustarla cada vez que vallamos a sacar una clasificación. Paramos a Criterio de Ordenación, donde vemos los Criterios Disponibles y los Criterios Seleccionados. Para pasar un criterio de un sitio a otro seleccionalo y pulsa Añadir o Quitar. Nosotros quitaremos el Rating Internacional ya que en nuestro torneo sólo vamos a usar ELO Andaluz. Dentro de las Opciones tenemos Mantener Numeros Iniciales que sirve para que cuando el torneo valla avanzando y el orden original de los jugadores varie (por su puntuación) el número del jugador no cambie, la dejaremos desmarcada hasta introducir los jugadores y hacer la ordenación inicial y entonces la marcaremos. Y Grupos Aleatoriamente Ordenados, que sirve para que si dos jugadores tienen en teoría el mismo orden (dos hermanos sin elo comparten los mismos apellidos) ponerlos por orden aleatorio en vez de en el orden que fueron introducidos. Nosotros la desmarcaremos.



La pestaña Editor de Datos solo sirve si queremos que automáticamente nos ponga la inicial del nombre en mayúsculas y cosas asi, tampoco prestaremos atención a las pestañas de Rating así que pasamos a la pestaña Emparejamiento. El método será el FIDE, no pondremos Emparejamiento Acelerado, Ignorar Colores se puede marcar para la última ronda si se desea, Barred Pairings (emparemientos vedados) se usa para que no se emparejen a miembros de un mismo club o de una misma federación entre si, asi que lo dejaremos en Ninguno y le quitaremos Permitir re-emparejar a las Partidas no jugadas porque aunque teóricamente es lo correcto a la gente no le gusta enfrentarse otra vez con alguién aunque éste no haya comparecido la otra vez.

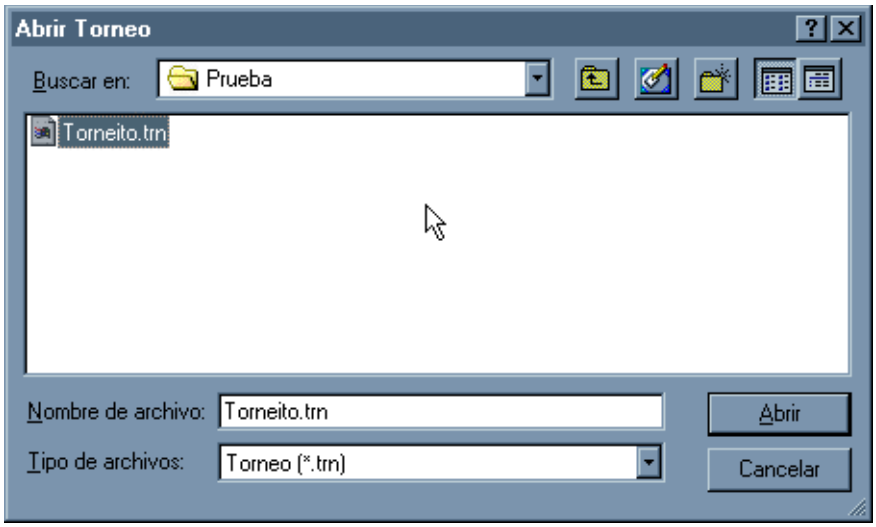


Pasaremos de las pestañas Emparejamiento Acelerado y Grand Prix, así que ya puedes hacer click en Aceptar. Tras lo cual te aparecerá la pantalla de introducción de jugadores.

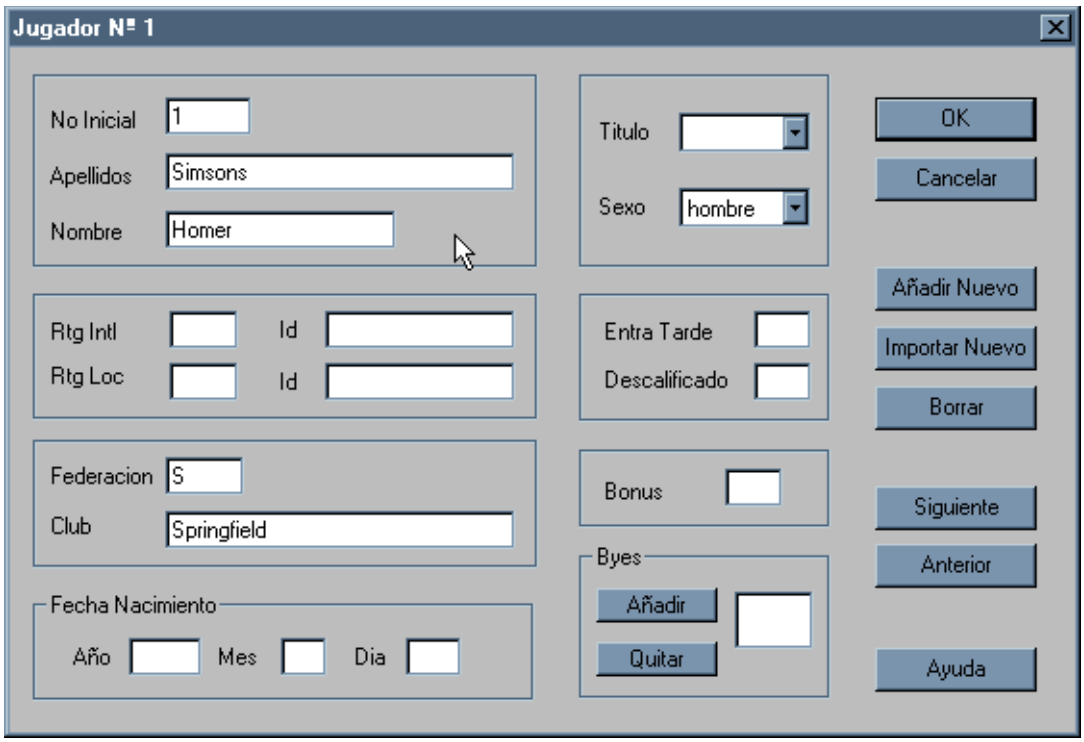
3. INTRODUCIENDO JUGADORES (sin jugadores no hay torneo):

Para abrir un torneo (sólo necesario si no está abierto ya, si vienes del paso anterior ya lo tienes) puedes hacerlo de dos formas, una haciendo click en Archivo y en el nombre de tu torneo:

Y otra, haciendo click en Archivo | Abrir o en el botón , seleccionas el torneo a abrir y haces click en Abrir.

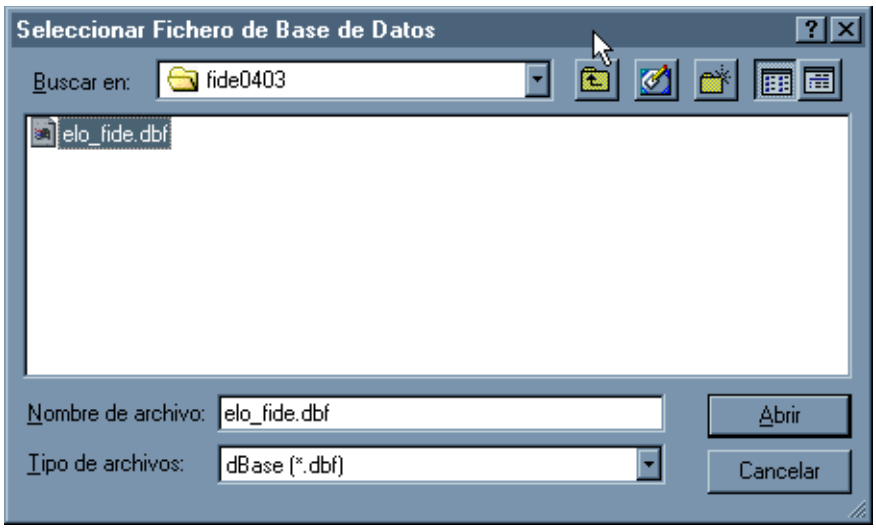


Ahora hacemos click en Jugador | Añadir Nuevo y nos aparece la ventana de añadir jugadores. Añadimos los datos necesarios (en Federación se suele poner la categoría y en Club se suele poner la procedencia) y hacemos click en Añadir Nuevo si pensamos añadir más jugadores o en OK si hemos acabado.

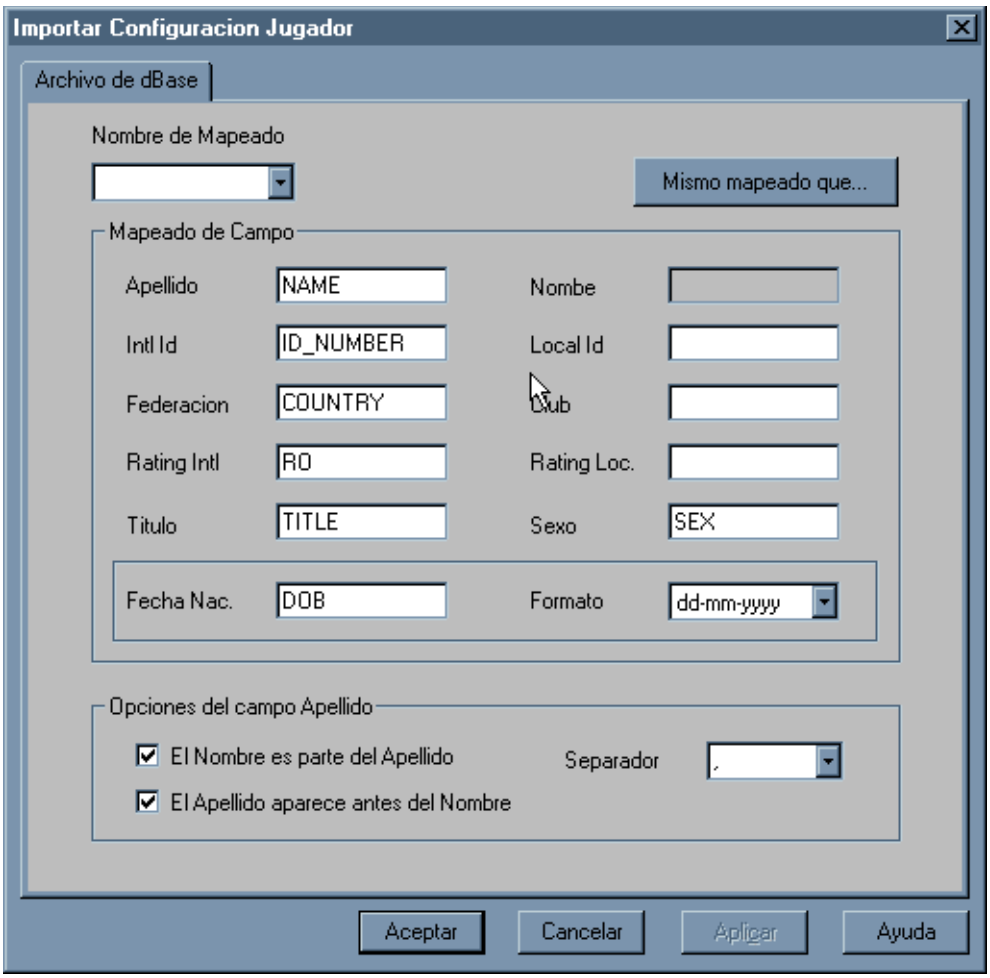


Avanzado:

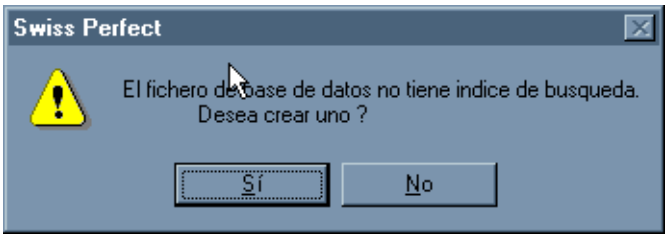
También podemos importar jugadores de una base de datos. Para esto hacemos click en Importar Nuevo y nos pedirá seleccionar el fichero de base de datos dBase. Yo para el ejemplo he seleccionado una base de datos de ellos fide.



Una vez seleccionada la base de datos te aparece la ventana de configuración de importación de jugadores donde podemos modificar el mapeado de los campos y pulsamos Aceptar.



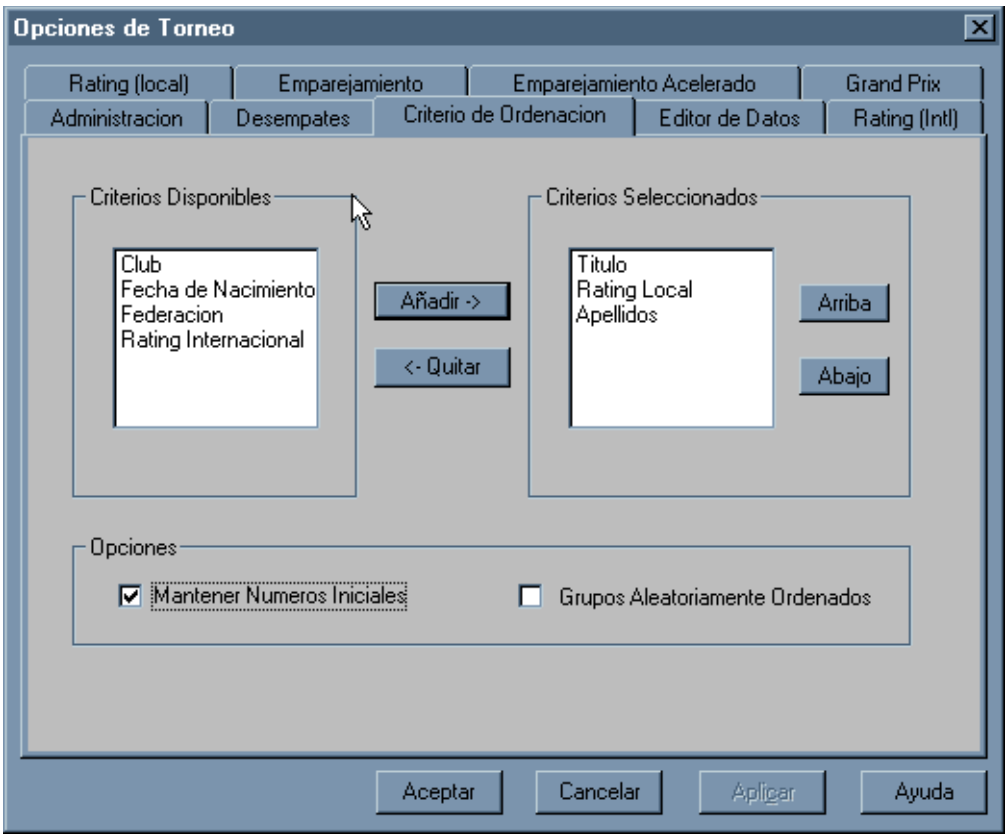
A continuación si el fichero dBase no tiene índice de busqueda nos ofrece la posibilidad de crear uno, le diremos que Sí.



A continuación podemos seleccionar uno o bien varios jugadores y hacer click en Importar y cuando acabemos en Cerrar.

Si deseamos borrar a un jugador simplemente hacemos click en él en la lista y a continuación hacemos click en Jugador | Borrar.

Cuando se termine de insertar jugadores haremos click en Lista | Ordenar para ordenar la lista de jugadores. Y a continuación en Opciones | Torneo | Criterio de Ordenación y marcaremos la casilla Mantener Números Iniciales para que éstos números no varien.



A continuación le damos a Opciones | Mostrar y seleccionamos lo que queramos que se muestre y como. De momento a Apellidos, Nombre le quitaremos la Negrita y lo pondremos en Normal para ahorrar tinta, a Rating Intl le quitaremos la pestaña Mostrar ya que no hemos puesto ELO Fide.

Para imprimir un ranking inicial le damos a Archivo | Vista previa y si nos gusta como va a salir le damos a Imprimir.

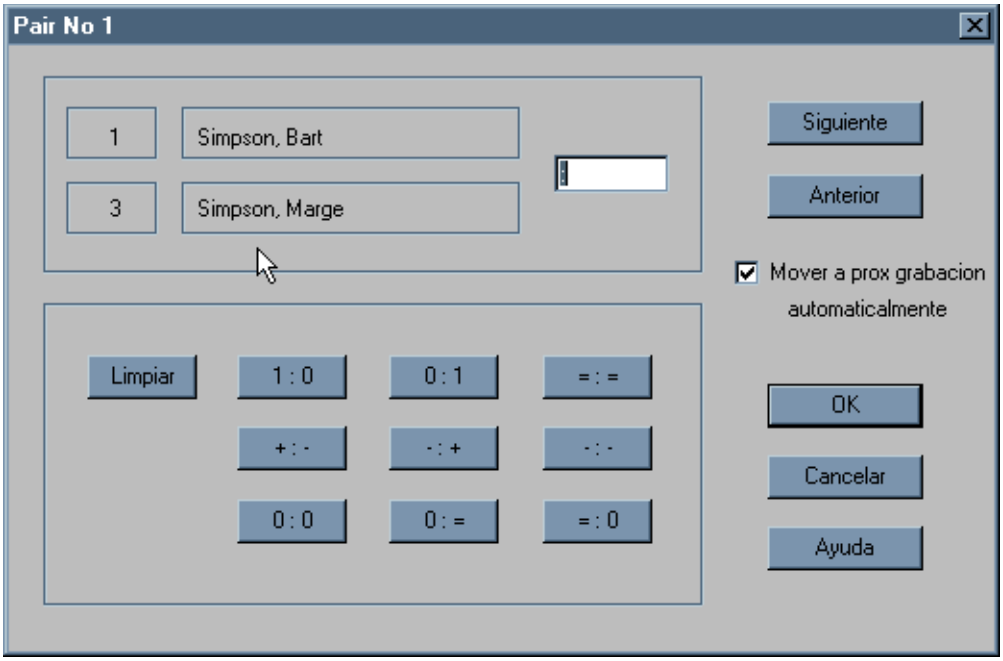
4. EMPAREJANDO (que es jerundio):

Abrimos el torneo (si es que no está abierto ya) hacemos click en Emparejamiento | Automático y después en Aceptar.

A continuación le damos a Opciones | Mostrar y luego a Resultados y seleccionamos que y como queremos que se muestre. Apellidos, Inicial (Nº Inicial) lo cambiamos a Apellidos, Nombre (Nº Inicial) y quitamos Negrita. En puntuación total activamos Mostrar. Pulsamos aceptar e imprimimos.

5. INTRODUCIENDO RESULTADOS (¡Yo he ganado árbitro!):

Hay 3 formas de introducir un resultado: haciendo doble click en un emparejamiento y pinchando en el resultado:

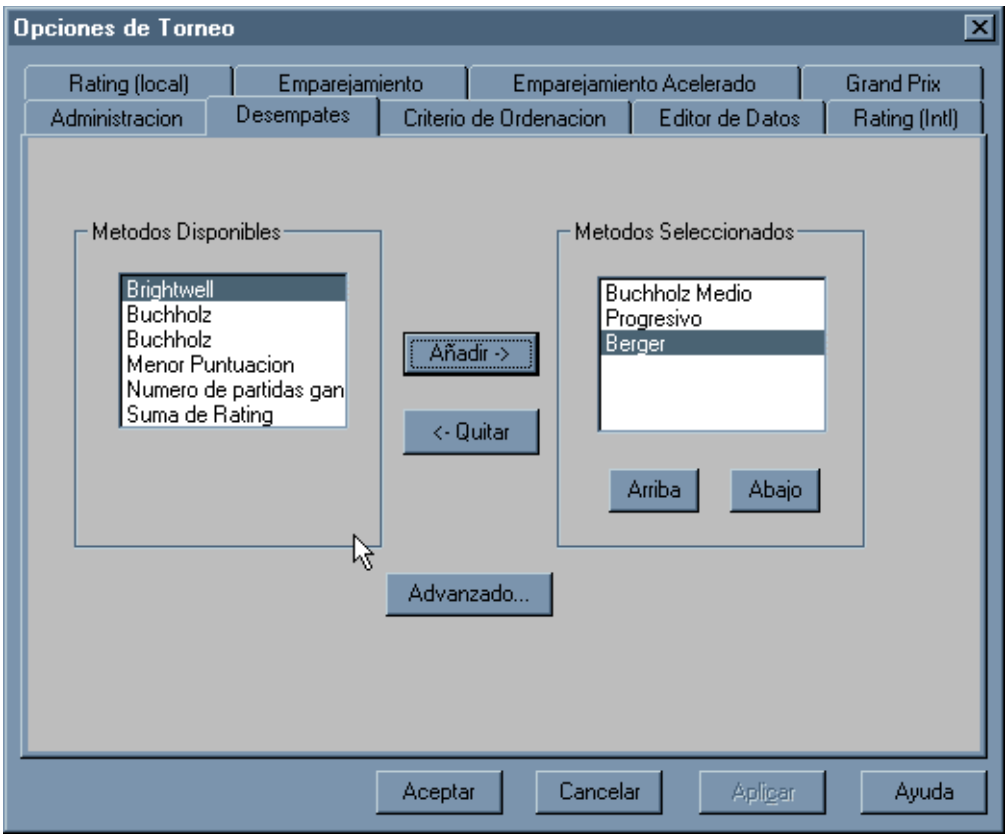


(Nótese que al hacerlo pasa automáticamente al siguiente emparejamiento, para evitar que haga esto podemos desactivar la casilla Mover a prox grabación automaticamente), haciendo click en uno de los tres botoncitos de la parte inferior de la ventana:

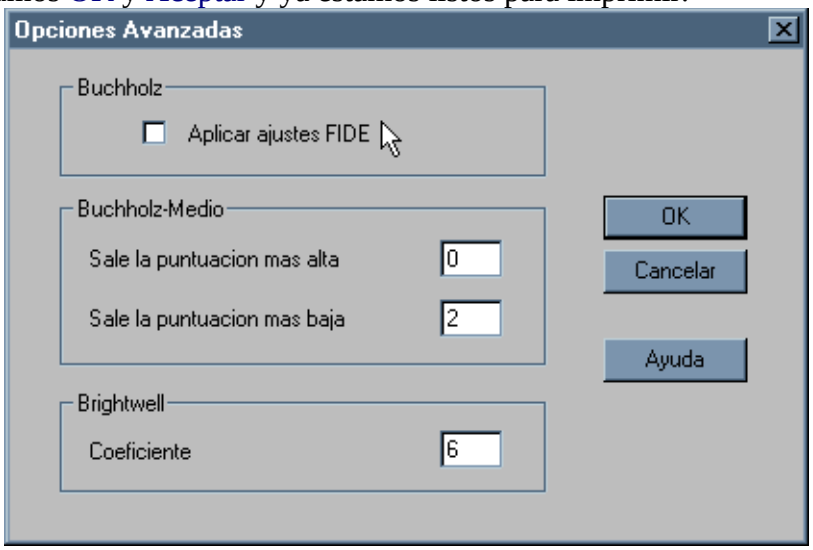
o finalmente pulsando una de las teclas Z, X o C.

6. IMPRIMIENDO CLASIFICACIONES (esto se acaba):

Para ver la clasificación haga click en Ver | Clasificacion o bien en el icono .
Ahora le daremos a Opciones | Enseñar lugar exacto para que nos muestre la posición exacta de cada uno. Y luego a Opciones | Torneo | Desempates para configurar los desempates. Lo de siempre a la izquierda Métodos Disponibles y a la derecha Métodos Seleccionados, nosotros haremos un desempate por Buchholz -2, Progresivo y Sonnen, así que seleccionaremos Buchholz Medio (luego lo convertiremos en -2), Progresivo y Berger.



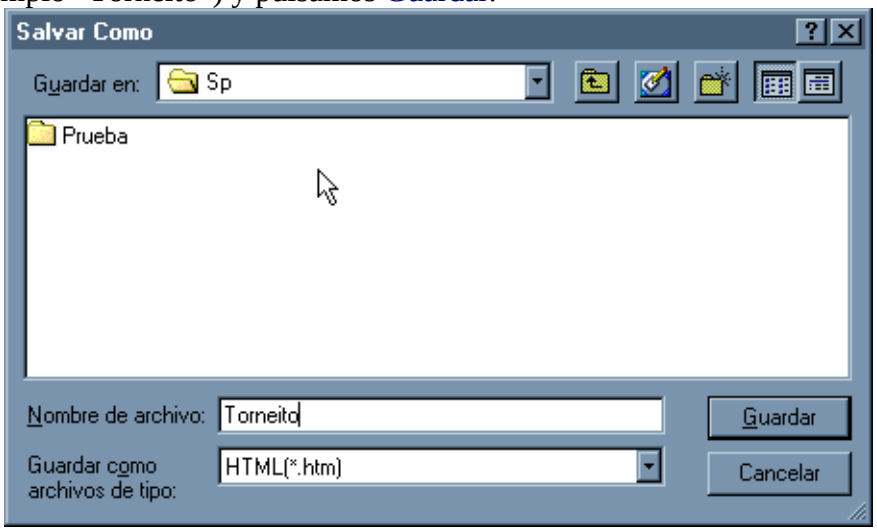
Hacemos click en Avanzado. Los ajustes fide son sumar sólo la mitad de los puntos del adversario al que se ha ganado por incomparecencia así que los quitaremos y dentro del Buchholz-Medio pondremos que salen las 0 puntuaciones más altas y las 2 más bajas de forma que hacemos un Buchholz -2. Pulsamos OK y Aceptar y ya estamos listos para imprimir.



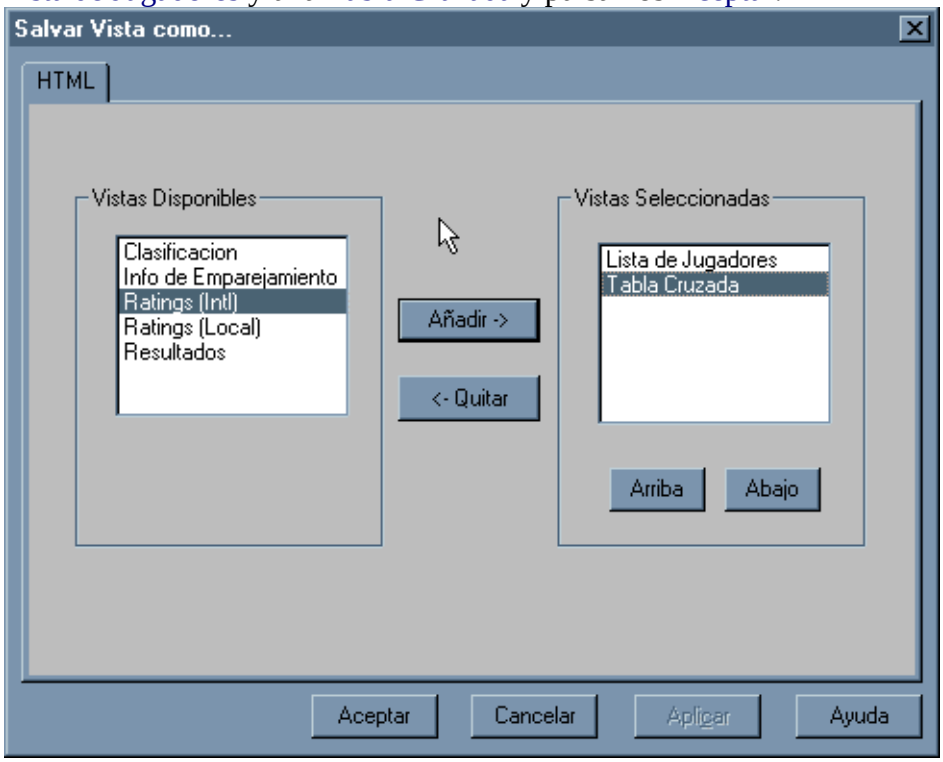
NOTA: Asegurese siempre antes de imprimir que los desempates están bien puestos, porque a veces se cambian solos.

7. CREANDO INFORMES DE ELO (para que no los haga siempre el mismo):

Tras abrir el torneo en cuestión le damos a Archivo | Guardar Vista | Como HTML, le damos un nombre (por ejemplo “Torneito”) y pulsamos Guardar.



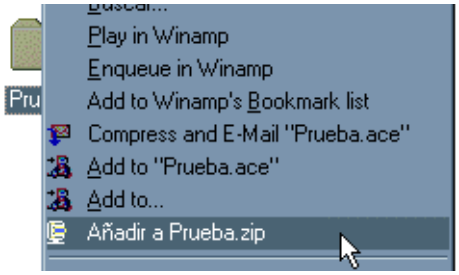
Y ahora seleccionamos lo que queremos que se guarde en esa vista que para un informe de ELO suele ser una Lista de Jugadores y una Tabla Cruzada y pulsamos Aceptar.



Entra en el directorio donde hallas guardado el fichero, haz click derecho en el y pulsa Edit.

Tras hacerlo saldrá el Microsoft FrontPage con el que podréis añadir información al fichero. La información que debeis añadir son los nombres del director técnico, árbitro principal y auxiliares, fecha del torneo y una pequeña explicación sobre la difusión de la información del torneo, o sea, decir que las bases fueron publicadas en las páginas web y en boletines de mano.

Luego entráis en el directorio sp, seleccionáis el directorio de vuestro torneo (“Prueba” en nuestro ejempo), haceis click derecho y pulsais en Añadir a XXXX.zip (Add to XXXX.zip si tienes un compresor en inglés).



Y ya está, los dos ficheros que hay que enviar son el fichero XXXX.htm y el XXXX.zip.

NOTA: Es posible que no te salga algunos de estos menús porque no tengas ningún compresor ni ningún FrontPage.

8. NOTAS FINALES (con esto y un bizcocho...):

Este manual no es oficial del programa ni nada por el estilo.
La versión en español del Swiss Perfect 98 es pirata, así como el número de registro que aparece en este manual.
El autor del manual no se hace responsable de ningún problema que pueda derivar del uso de la información de este manual, úsalo bajo tu propio riesgo.